

AMIGA CD³²

Commodore



OTHER
AMIGA CD³²
TITLES AVAILABLE

CHAMBERS OF SHAOLIN

THE SEVEN GATES OF JAMBALA

LIVERPOOL

NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF



CONTROLS

The Fire Button causes Jethro to jump.
the longer you hold down the button
the higher he jumps.

Please note that any choice regarding
sound options must be made on the
title screen.

- Black / Start - Pause Game
- Yellow Button - Quilt Game back
to title screen
- Top Left - Play Music in game
- Top Right - Play Sound Effects
in game
- Red Button - Jump
- Blue Button - Spin Attack

enter door/
activate switch/
sneak attack



THE GAME

In the game you take the role of Jethro on his quest to save his beloved. The aim of the game is to make your way through each level of the game, overcoming the various obstacles and platforms in your way while avoiding the various Rabbit allies you will encounter. For every six levels of the game that you complete, you will be given a code so that he can continue his struggle at a later date. However, the Rabbits do not appreciate your task being made any easier and will send their biggest and most dangerous followers to attack you just prior to him being given a code. To defeat these large beasts use your spin attack to propel the missiles back at them, however watch out as rocks are too heavy to bat with your tail and you will use an energy point for trying.

CHARISMA STARS

On each level you will be set a number of yellow stars to be collected, these are to maintain your charisma in the Forest popularity polls. If you fail to collect the right amount of stars when you reach the end of the level you will not be allowed to leave.

These stars also assist in keeping your health up. For every 8 stars you collect one unit of depleted energy will be replaced.

LIFE STARS

Around the levels there are also a few red Life Stars to be collected. These stars are red in colour and for every 3 of these stars that are

collected you will receive an extra life. However, these stars are more intelligent than your average star and cannot be collected as easily as the Charisma Stars. To collect the Life Stars you must sneak up on them by creeping slowly towards them (whistling as you go) and then jumping up to them when standing directly beneath them. This is done by pushing the joystick diagonally upwards in the direction you wish to 'sneak'. If you do not sneak up on the Life Stars they will move out of your reach.

RACCOON SKIN HAT

As you know the Beaver kids are helping you in your quest. However, like most children they are very tempremental and must be given a present to keep in their favour. On each level somewhere hidden is a raccoon skin hat, this hat must be found and collected otherwise your kids will loose interest and you will not be helped out of the level you are currently in.

SWITCHES

In some of the levels there are various switches that must be activated. The switches will have different effects on each level such as activating a lift, machinery or changing the routes of some of the doorways. To activate a switch it must either be jumped onto or you should push up on the joystick when standing directly in front of it.

DOORS

There are several doorways/cave entrances in the game. These either lead to secret rooms that may contain valuable objects/stars or they will act as a transporter taking you to another part of the level. To enter a door/cave entrance just push up on the joystick when standing directly in front of it.

RUBBER LEAVES

On some levels there will be platforms or objects that seem impossible to reach in a single bound. However, if nearby you see a single leaf sticking out from a tree, try jumping on it for a super Beaver leap.

Always check out the leaves if you can, there may be bonus stars in store!

CLOUDS

Some of the levels do not finish when you reach the top of the platforms. Experiment with jumping into the heavens. Some of the clouds are more solid than they seem. A good clue is stars positioned amongst the clouds!

THE OBJECTS

There are several objects in the game to be collected which will help you in your quest.

MUSHROOM SEED

After collecting this, if you drop it anywhere it will seep into the

ground and grow into a large mushroom. This mushroom can be used as a platform for you to access platforms you previously could not reach by just jumping up towards them.

SPANNER

This is used to start up various machinery found on some of the levels. These machines will activate lifts or send a jet of steam into the air that you can ride on to reach high platforms (BEWARE, this uses one unit of your energy reserves!) To use the spanner just walk in front of the machine you wish to activate, the spanner will be dropped and the machine will start..

LOADING INSTRUCTIONS

- To load your game CD.
- Ensure your CD32 is switched off.
- Lift drive lid then insert CD making sure that the printed side of the CD is facing upward.
- Close lid and switch the machine on
- Loading will take place automatically.
- Follow on screen instructions.

© 1994 Grandslam Video Limited.
All rights reserved



Kontrolltasten

Der Feuer-Knopf veranlaßt Jethro zu springen; je länger Sie diesen Knopf gedrückt halten, desto höher springt er.

Bitte beachten Sie, daß jede Wahl bzgl. einer Sound-Option auf dem Titelbildschirm vorgenommen werden muß.

Black / Start - Spleunterberbrechung

Yellow Feur - Knopf - Rückkehr zum Titelbildschirm

Links - Spielen von Musik während des Spiels

Richts - Spielen von Soundeffekten während des Spiels

Red Feur - Jump

Blue Feur - Schleuderangriff



Das Spiel

Im Spiel schlüpfen Sie in die Rolle von Jethro bei seinem Abenteuer zur Befreiung seiner Angebeteten. Ziel des Spiels ist, sich einen Weg durch jeden Level des Spiels zu bahnen. Sie müssen die verschiedenen Hindernisse und Plattformen auf Ihrem Weg überwinden, wobei Sie auf unterschiedliche Rabbit-Verbündete stoßen werden. Nach sechs erfolgreich abgeschlossenen Levels erhalten Sie einen Code, so daß Jethro seinen Kampf zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen kann. Die Rabbits aber haben kein Verständnis dafür, Ihnen Ihre Aufgabe leichter zu machen. Deshalb werden sie Ihren größten und gefährlichsten Anhänger schicken, und Sie kurz bevor Sie den Code erhalten attackieren. Um diese großen Bestien zu bekämpfen, wenden Sie am besten einen Schleuderangriff an, um die Geschosse zurückzuschleudern; aber passen Sie auf, ob Steine zu schwer sind, um sie mit Ihrem Schwanz zu schleudern. In diesem Fall werden Sie für den Versuch einen Energie-Punkt benutzen müssen.

Charisma-Sterne

Auf jedem Level befinden sich eine Anzahl von gelben Sternen, die aufgesammelt werden müssen, um Ihr Charisma in den Popularitätswahlen des Waldes aufrechtzuerhalten. Wenn Sie am Ende eines Levels nicht eine genügend große Anzahl an Sternen gesammelt haben, können Sie diesen nicht verlassen.

Lebens-Sterne

Im Spiel befinden sich ebenfalls ein paar rote Lebens-Sterne, die eingesammelt werden können. Diese Sterne haben eine rote Farbe,

und für drei eingesammelte Sterne erhalten Sie ein Extra-Leben. Diese Sterne sind jedoch intelligenter als die übrigen Sterne und können deshalb nicht so leicht eingesammelt werden wie die Charisma-Sterne. Um die Lebens-Sterne zu sammeln, müssen Sie sich an sie heranschleichen, indem Sie langsam zu Ihnen kriechen und dann, wenn Sie direkt neben Ihnen stehen, auf sie springen. Dazu müssen Sie den Joystick diagonal nach oben in die Richtung bewegen, in die Sie schleichen möchten.

Wenn Sie sich nicht an die Lebens-Sterne heranschleichen, werden sie sich aus Ihrer Reichweite entfernen.

Waschbärhut

Wie Sie wissen, helfen die Kinder der Beavers Ihnen bei Ihrem Abenteuer. Wie alle Kinder sind sie jedoch sehr launisch. Um sie bei Laune zu halten, müssen sie ein Geschenk erhalten. Auf jedem Level ist deshalb irgendwo ein Waschbärhut versteckt, der gefunden und aufgehoben werden muß. Andernfalls werden Ihre Kinder das Interesse verlieren und Ihnen nicht aus dem Level helfen, in dem Sie sich gerade befinden.

Schalter

In einigen der Level befinden sich Schalter, die aktiviert werden müssen. Die Schalter werden verschiedene Effekte auf jedem Level haben, wie z.B. die Aktivierung eines Aufzuges, einer Maschine oder die Umänderung des Weges von einigen Eingängen. Um einen Schalter zu aktivieren, muß entweder auf ihn gesprungen oder der Joystick nach oben geschoben werden, wenn man direkt vor Ihnen steht.

Türen

Im Spiel befinden sich einige Türen/Höhleneingänge. Diese führen entweder zu geholten Räumen, die wertvolle Objekte/Sterne enthalten können, oder sie fungieren als ein Transportmittel, das Sie zu einem anderen Teil des Levels bringt. Um durch eine Tür oder einen Höhleneingang zu treten, müssen Sie nur den Joystick nach oben schieben, wenn Sie genau vor Ihnen stehen.

Gummiblätter

Auf einigen Leveln gibt es Plattformen oder Objekte, bei denen es unmöglich erscheint, sie mit einem einzigen Sprung zu erreichen. Wenn Sie jedoch nah genug dran sind, sehen Sie ein einzelnes Blatt, das von einem Baum absteht. Versuchen Sie auf dieses für einen Super-Beaver-Sprung zu hüpfen. Wenn Sie können, sollten Sie die Blätter immer untersuchen, sie enthalten vielleicht Bonus-Sterne.

Wolken

Einige der Level enden nicht, wenn Sie die Spitze der Plattformen erreichen. Experimentieren Sie, indem Sie in den Himmel springen. Einige der Wolken sind fester als sie aussehen. Einen guten Anhaltspunkt bieten die zwischen den Wolken positionierten Sterne.

Die Gegenstände

Es gibt unterschiedliche Gegenstände im Spiel, die eingesammelt werden müssen. Sie werden Ihnen bei Ihrer Suche helfen.

Pilzsamen

Wenn Sie die Pilzsamen irgendwo fallenlassen, nachdem Sie sie

eingesammelt haben, werden sie in den Boden sickern und zu einem großen Pilz anwachsen. Dieser Pilz kann als Plattform benutzt werden, um Plattformen zu erreichen, auf die Sie vorher nicht einfach gelangen konnten.

Schraubenschlüssel

Dieser wird benötigt, um verschiedene Maschinen zu starten, die sich auf einigen Leveln befinden. Diese Maschine wird eine Luftströmung in der Luft hervorrufen, auf der Sie reiten können, um höhere Plattformen zu erreichen (Beachten Sie: hierfür wird eine Einheit Ihrer Energiereserven verbraucht!). Um den Schraubenschlüssel zu gebrauchen, müssen Sie sich nur vor die Maschine stellen, die Sie zu aktivieren wünschen. Der Schraubenschlüssel wird fallengelassen, und die Maschine startet.

LADEANWEISUNGEN

- Vergewissern Sie sich, daß Ihr CD32 ausgeschaltet ist.
- Öffnen Sie das Laufwerk und legen Sie die Shaolin CD mit bedruckten Seite nach oben ein.
- Schließen Sie den Deckel und schalten Sie das Gerät ein.
- Das Spiel wird nun geladen.
- Folgen Sie bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm.

(c) 1994 Grandslam Video Limited
Alle Recht vorbehalten



CONTROLES

Le bouton de tir fait sauter Jethro. Plus longtemps vous tenez le bouton enfoncé, plus haut il sautera.

Le choix des options Son doit être fait lorsque l'écran de présentation apparaît.

Black / Start - Mettre le jeu en pause
Le bouton Yellow - Retournez aux écrans de titre

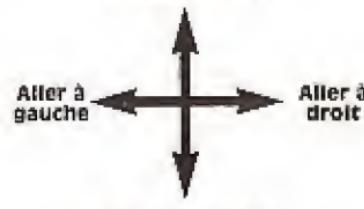
Gauche - Jouer de la musique pendant le jeu

Droit - Jouer des effets sonores pendant le jeu

Le bouton Red - Jump

Le bouton Blue - Attaque tournante

Franchir une porte activer un bouton/ attaque furtive



LE JEU

Durant la partie, vous incarnez Jethro qui va tout mettre en oeuvre pour sauver s bien-aimée. Le but du jeu est de trouver votre chemin à travers chaque niveau et de passer plusieurs obstacles et plate-formes, tout en évitant les divers alliés des Rabbit que vous rencontrerez. Tous les six niveaux, vous recevrez un code pour que Jethro puisse continuer son combat plus longtemps. Par contre, les Rabbits n'aiment pas du tout que votre tâche soit facilitée et ils enverront leurs partisans les plus dangereux pour vous attaquer juste avant que vous ne receviez le code. Pour battre ces grosses bêtes, utilisez l'attaque tournante pour leur renvoyer les missiles. Mais, faites attention, les rochers sont trop durs à renvoyer avec la queue et vous perdrez un point d'énergie si vous essayez de le faire.

ETOILES DE CHARISME

A chaque niveau, vous devrez ramasser un certain nombre d'étoiles jaunes pour maintenir votre charisme dans les sondages de popularité de la Forêt. Si vous n'arrivez pas à collecter suffisamment d'étoiles avant la fin du niveau, vous ne pourrez pas continuer.

Ces étoiles aident également à rester en forme. A chaque fois que vous que vous avez collectionné six étoiles, une unité d'énergie vide sera remplacée.

ETOILES DE VIE

Il y a aussi quelques étoiles de vie rouges à ramasser. Dès que vous

en aurez ramassé trois, vous recevrez une vie supplémentaire. Ces étoiles sont plus intelligentes qu'une étoile moyenne mais ne sont pas aussi faciles à obtenir que les étoiles de charisme. Pour ramasser les étoiles de vie, vous devrez les apporcher furtivement et lentement, et, lorsque vous êtes juste derrière elles, leur sauter dessus. Pour ceci, poussez le joystick vers le haut en diagonale dans la direction choisie.

Si vous approchez trop vite des étoiles de vie, elles s'échapperont et vous ne pourrez plus les atteindre.

CHAPEAU DE FOURRURE DE RATON LAVEUR

Comme vous le savez, les enfants vous aident dans votre quête. Comme plupart des enfants, ils sont très capricieux et vous devez leur offrir un cadeau pour qu'ils restent de bonne humeur. A chaque niveau se trouve caché un chapeau de fourrure de raton laveur. Vous devez ramasser ces chapeaux et les garder, sinon les enfants ne seront plus intéressés et vous ne quitterez pas le niveau dans lequel vous vous trouvez à ce moment-là.

BOUTONS

Dans certains niveaux, il y a plusieurs boutons que vous devez activer. Les boutons auront des effets différents dans chaque niveau, comme par exemple: activer un ascenseur, des machines ou ouvrir le chemin vers certaines portes. Pour activer un bouton, vous devez sauter dessus ou pousser le joystick vers le haut lorsque vous vous trouvez devant le bouton.

PORTE

Il y a plusieurs portes et entrées de caverne. Elles mènent à des pièces secrètes qui peuvent contenir des objets de valeur ou des étoiles ou bien elles fonctionnent comme transporteurs et vous emmènent dans une autre partie du niveau. Pour franchir une porte ou une entrée de caverne, pousser le joystick vers le haut lorsque vous vous trouvez devant l'entrée.

FEUILLES EN CAOUTCHOUC

Dans certains niveaux, il y a des plate-formes ou des objets qui semblent impossibles à atteindre en sautant. Si vous voyez à proximité une feuille sortir d'un arbre, essayez de sauter dessus en faisant un superbe Bond de Castor.

Vérifiez toujours les feuilles car elles peuvent cacher des étoiles bonus à gagner.

NUAGES

Certains niveaux ne sont pas terminés lorsque vous atteignez le sommet des plate-formes. Essayez de sauter vers le ciel. Certains nuages sont plus solides qu'ils n'en ont l'air. Une indication: il y a parfois des étoiles parmi les nuages!

LES OBJETS

Il y a plusieurs objet à ramasser pendant le jeu. Ils vous aideront dans votre quête.

GRAINES DE CHAMPIGNON

Après avoir recueilli ces graines, vous pouvez les faire tomber où vous voulez et un grand champignon poussera à cet endroit. Ce champignon peut être utilisé comme plate-forme pour accéder aux plate-formes que vous ne pourriez atteindre en sautant.

CLE

La clé est utilisée pour mettre en marche plusieurs machines. Ces machines activeront des ascenseurs ou enverront un nuage de buée dans l'air grâce auquel vous pourrez aller sur les hautes plate-formes. (ATTENTION, ceci prendra une unité de votre réserve d'énergie!). Pour utiliser la clé, marchez devant la machine que vous voulez activer, la clé tombera et la machine se mettra en marche.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

- Assurez-vous que votre CD32 est éteint.
- Ouvrez le couvercle et insérez le disque de Shaolin avec la face imprimée tournée vers le hant.
- Fermez le couvercle et allumez l'appareil.
- Une fois le jeu chargé, suivez les instructions à l'écran.

© Grandslam Video Limited 1994
Tous droits réservés.

BEAVERS

CONTROLLI

Il pulsante di fuoco fa saltare Jethro: più a lungo lo tieni premuto e più alto sarà il salto.

Qualsiasi scelta riguardante le opzioni sonore deve , venire fatta nello schemio dei titoli.



Black / Start - Mette in pausa

Fuoco Yellow - Abbandona il gioco
e torna alla schermata
dei titoli.

Sinistra - Attiva la musica
durante il gioco.

Destra - Attiva gli effetti sonori
durante il gioco.

Fuoco Red - Jump

Fuoco Blue - Attacco rutante

IL GIOCO

Nel gioco prendi il controllo di Jethro nella sua avventura per salvare la sua amata. L'obiettivo del gioco è quello di arrivare in fondo ad ogni livello di gioco, superando i vari ostacoli e piattaforme lungo il cammino ed evitando le varie armate di conigli che incontrerai. Ogni sei livelli di gioco completati, ti verrà fornito un codice, in modo che potrai ripartire più tardi da quel livello. Tuttavia, i conigli non apprezzano i tuoi progressi e ti manderanno contro i loro seguaci più grandi e pericolosi appena prima di averti fornito del codice. Per sconfiggere queste bestiacce utilizza il tuo attacco rotante e rimanda indietro i missili che ti lanciano contro; ma attenzione: le rocce sono troppo pesanti per essere colpiti con la tua coda, perciò un'unità di energia verrà esaurita in questo tentativo.

STELLE DEL CARISMA

Su ogni livello dovrà raccogliere un certo numero di stelle gialle, in modo da potere mantenere il tuo carisma nella classifica di popolarità della foresta. Se non riesci a raccogliere il giusto ammontare di stelle, quando arriverai al termine del livello non ti verrà permesso di uscire.

Queste stelle inoltre ti aiutano a tenerti in salute. Ogni 8 stelle che raccogli verrà ricaricata un'unità di energia persa.

STELLE VITA

Intorno ai livelli ci sono anche delle stelle rosse della vita da raccogliere. Queste stelle sono rosse e ogni 3 raccolte, riceverai una

vita omaggio. Tuttavia, queste stelle sono più intelligenti delle altre, e non possono venire raccolte così facilmente come le stelle del carisma. Per raccogliere le stelle della vita, devi strisciare silenziosamente verso di loro facendo finta di niente e poi saltargli sopra quando si trovano a portata giusta. Questo è possibile premendo il joystick in diagonale verso l'alto e verso la direzione nella quale vuoi strisciare.

Se non riesci ad avvicinarti di soppiatto alle stelle della vita, queste scapperanno fuori dalla tua portata.

BERRETTO CON CODA DI PROCIONE

Come già sal i figlioltti castoro ti stanno aiutando in questa avventura. Tuttavia, come la maggior parte dei bambini, sono un po' lunatici e devono venire premiati per essere sicuro che ti aiutino sempre. In ogni livello, nascosto da qualche parte, c'è un berretto con la coda che deve essere trovato e raccolto, altrimenti i tuoi bambini perderanno interesse e non ti aiuteranno nel livello corrente.

INTERRUTTORI

In alcuni livelli ci sono vari interruttori che devono venire attivati. Gli interruttori hanno vari effetti sul livello, come attivare un ascensore, una macchina o attivare l'apertura di alcune porte . Per attivare un interruttore, devi saltargli sopra o puoi premere il joystick verso l'alto quando ti ci trovi di fronte.

PORTE CI

sono varie porte/entrate alle caverne nel gioco. Queste portano o a

stanze segrete che contengono preziosi oggetti/stelle, o servono come trasportatori portandoti in un'altra parte del livello. Per entrare in ma porta/entrata di caverna, premi in su il joystick quanto ti ci trovi di fronte.

FOGLIE DI COMMA

In alcuni livelli ci sono delle piattaforme o degli oggetti che sembrano impossibili da raggiungere con un singolo balzo. Tuttavia, se vicino a te vedi una foglia che pende da un albero, prova a saltarci sopra per un super salto da castoro. Controlla sempre le foglie se puoi, potrebbe esserci qualche stella nascosta!

NUVOLE

Alcuni livelli non finiscono quando raggiungi la cima delle piattafonne. Prova a saltare nel paradiso. Alcune nuvole sono più solide di quello che sembrano. Un buon indizio potrebbe essere quello di stelle posizionate sulle nuvole!

GLI OGGETTI CI

Sono oggettini da raccogliere nel gioco che ti aiuteranno durante la tua avventura.

SEME DI FUNGO

Dopo averlo raccolto, se lo molli da qualche parte inizierà a crescere ed a diventare un fungo. Questo fungo può venire usato come piattaforma per avere accesso a piattaforme precedentemente

Irraggiungibili.

CHIAVE INGLESE

Questo oggetto viene usato per far funzionare varie macchine che trovi lungo i livelli. Queste macchine attivano ascensori o mandano un getto di vapore nell'aria. In modo che tu ci possa salire sopra per raggiungere le piattaforme più alte. (MA FAI ATTENZIONE: questo metodo utilizza un'unità delle tue riserve di energia!). Per usare la chiave inglese, cammina di fronte alla macchina che vuoi attivare: lascerai così la chiave e la macchina inizierà a funzionare.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO.

- Assicurati che il tuo CD32 sia spento.
- Inserisci il CD di Shaolin nel drive e assicurati che il frontespizio del disco, quello che riporta tutte le diciture, sia rivolto verso l'alto.
- Chiudi lo sportellino e accendi la macchina.
- Il gioco caricherà.
- Segui successivamente le istruzioni su schermo.

© 1994 Grandslam Video Limited.
Tutti i diritti riservati.

Scanned

by

Thallon

BEAVERS

Unique Warranty and Registration Card

Please complete, detach and return to Unique,
3 Rathbone Square, 28 Tanfield Road, Croydon, Surrey CR0 1AL.

Product Purchased _____

Name _____ Age _____

Address _____

Post Code _____

Date of Purchase _____

Purchased from _____

Town/City _____ Other _____

Other Computer/Consoles Owned _____

Computer Magazines Read _____

Sex: Male _____ Female _____ Did you buy this game for own use _____

Tick here if you do not wish to receive information on future releases from Unique

Gift _____

Please Note:

To help Unique to assist you with any questions/problems with this game please fill in this card without delay.

Unique, 3 Rathbone Square, 28 Tanfield Road,
Croydon, Surrey CR0 1AL. Tel: 081-680 7044

unique



Scanned

by

Thallon